

Innowacja

Rummikub w klasie 6b jako element budowania pozytywnej relacji w zespole klasowym

Czas trwania : listopad 2026-maj 2027

"

Rummikub w klasie 6b to innowacja pedagogiczna skierowana do uczniów, łącząca naukę z zabawą i rywalizacją. Gra Rummikub w naturalny sposób rozwija myślenie matematyczne, logiczne i strategiczne, a jednocześnie sprzyja współpracy, integracji i budowaniu pozytywnych relacji w grupie.

Program jest elastyczny - BĘDZIE realizowany w ramach lekcji- godzina wychowawcza Nauczyciel ma swobodę w doborze ćwiczeń i wariantów gry, co pozwala dopasować innowację do potrzeb klasy i poziomu zaawansowania uczniów. Innowacja wspiera również kierunki rozwoju edukacji szczególnie istotne dziś: rozwój kompetencji społecznych i obywatelskich - dzięki pracy w grupach, zasadzie fair play i umiejętności podejmowania odpowiedzialnych decyzji, promocję zdrowego stylu życia i dobrostanu psychicznego - gra sprzyja współpracy zamiast rywalizacji destrukcyjnej, a warianty takie jak Rummikub Biegany wprowadzają element ruchu i aktywności fizycznej, naukę higieny cyfrowej i krytycznego myślenia - poprzez wykorzystanie narzędzi cyfrowych do analizy rozgrywek i świadome korzystanie z technologii w edukacji. Dzięki temu Rummikub w szkole staje się nie tylko narzędziem dydaktycznym, ale także przestrzenią do kształcenia umiejętności potrzebnych uczniom w codziennym życiu i w przyszłości. Celem innowacji pedagogicznej Rummikub w klasie 6b jako element budowania pozytywnej relacji w zespole klasowym jest wszechstronny rozwój uczniów poprzez wykorzystanie gry Rummikub jako narzędzia dydaktycznego i wychowawczego. Program łączy rozwój kompetencji matematycznych i logicznych z budowaniem umiejętności społecznych, strategicznych i obywatelskich.



